


# ARQUE

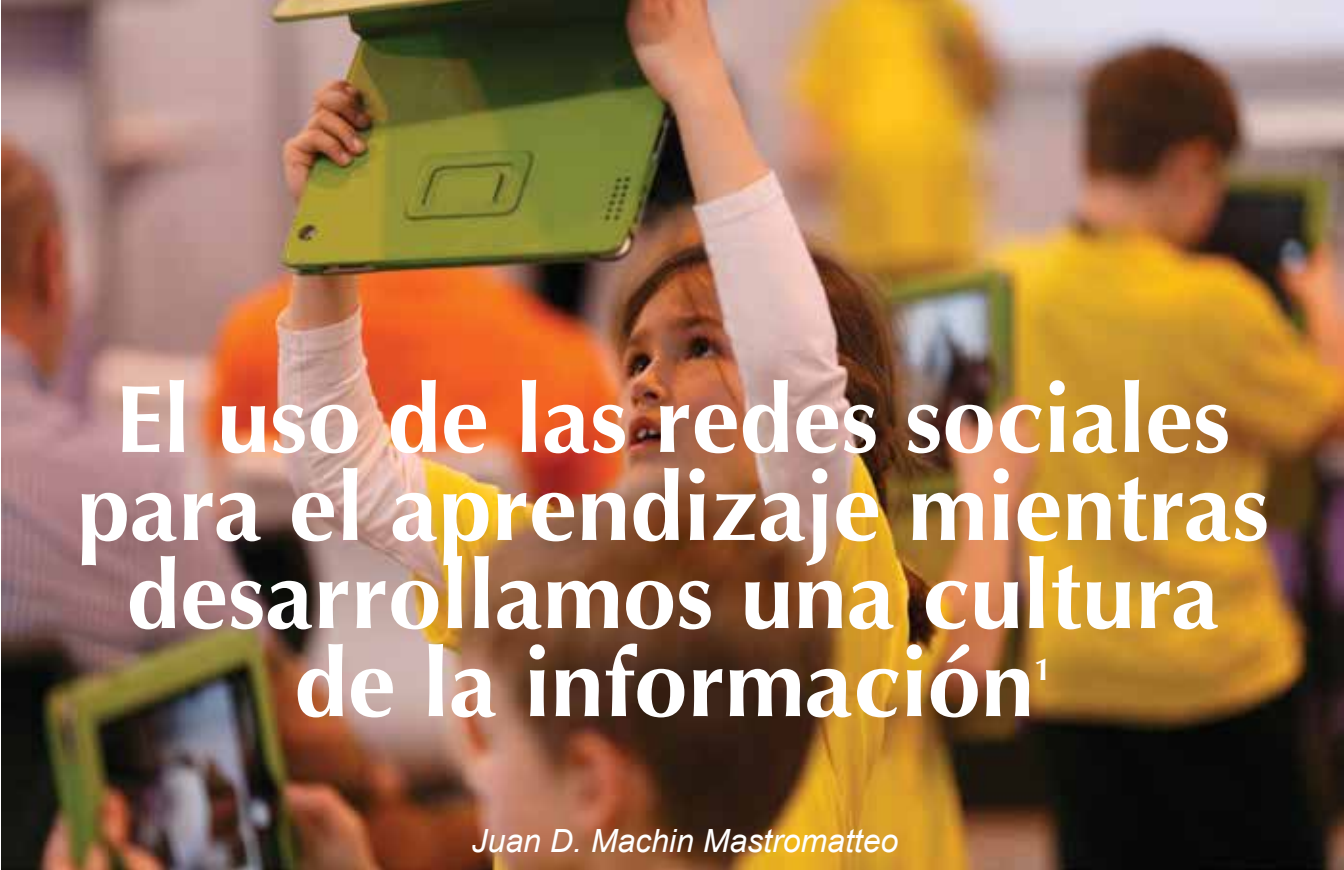
## TIPOS 41

REVISTA DEL SISTEMA CETYS UNIVERSIDAD

INSTITUCIÓN AUSPICADA POR EL IENAC QUE NO PERSIGUE FINES DE LUCRO

SEPTIEMBRE-DICIEMBRE DE 2016 • CUARTA ETAPA • Número 41

- Elecciones *sui generis* en Estados Unidos: visión de un transfronterizo
  - Odisea de los haitianos: crisis migratoria que no tiene fin
  - El uso de las redes sociales y una cultura de la información
- Entre la plasticidad de la figuración y los límites del parecido abstracto
  - Paisaje y ciudad en la poesía de Rubén Vizcaíno Valencia
    - En Tijuana no hay arañas
  - Aproximación a *Testimonios de la bóveda* 



# El uso de las redes sociales para el aprendizaje mientras desarrollamos una cultura de la información<sup>1</sup>

Juan D. Machin Mastromatteo

JUAN DANIEL MACHIN MASTROMATTEO. Doctor en Ciencias de la Información y la Comunicación (Universidad de Tallinn, Estonia), Master en Digital Library Learning (Colegio Universitario de Oslo, Noruega; Universidad de Tallinn; y Universidad de Parma, Italia). Licenciado en Bibliotecología (Universidad Central de Venezuela). Ha publicado 21 artículos arbitrados e indexados, siete capítulos de libros y dos libros. Ha sido ponente en 26 conferencias internacionales como ISKO, QQML y ECIL. Árbitro y miembro permanente de la junta editorial de la revista *Information Development* (Sage) y árbitro para *The Journal of Academic Librarianship* (Elsevier), *Scientometrics* (Springer), *Int. Journal of Educational Technology in Higher Education* (Springer) y *New Library World* (Emerald). Radica en México desde 2013, trabajando como bibliotecario referencista y maestro asociado en CETYS Universidad campus Mexicali. Es miembro del Sistema Nacional de Investigadores (SNI).

## CONCEPTOS BÁSICOS

El concepto “alfabetizaciones” fue usado para agrupar el concepto de alfabetización informacional (Tuominen, Savolainen y Talja, 2005; Lau, 2006) y alfabetización digital (Lankshear y Knobel, 2006). La alfabetización informacional es generalmente definida como las competencias relacionadas al uso de la información. La alfabetización digital, en cambio, se refiere a las competencias para el uso de las tecnologías de la información y la comunicación, incluyendo nuevos medios como las redes sociales y los juegos de video.

La concepción de aprendizaje utilizada se enmarcó en las teorías del constructivismo y constructivismo social. Siendo muy importante la teoría de las “tres dimensiones del aprendizaje”, que divide el aprendizaje en las siguientes tres dimensiones: *a)* cognitiva: incluye el conocimiento, habilidades y competencias y el entendimiento; *b)* emocional: sentimientos y motivaciones; y *c)* social: participación, comunicación y colaboración (Illeris, 2003). El aprendizaje se estudió, por lo tanto,

<sup>1</sup> Este documento resume los elementos más relevantes de la investigación doctoral *The Mutual Shaping of Social Media, Learning Experiences, and Literacies* (Machin Mastromatteo, 2015), presentada como requisito final para obtener el título de Doctor en Ciencias de la Información y la Comunicación en la Tallinn University, en la ciudad de Tallinn, Estonia. Esta investigación exploró los retos más significativos que emergen de integrar las redes sociales en ambientes de aprendizaje en la educación superior. El aprendizaje, las alfabetizaciones y las redes sociales se consideraron elementos que se influyen entre sí durante el estudio, en una especie de co-evolución que se desarrolló durante el tiempo en que dos grupos de alumnos participaron en el estudio.

como un proceso tridimensional, que puede ocurrir a nivel individual y colectivo, al ser un resultado de la socialización (Bandura, 1977; Grusec, 1992); el aprendizaje también ocurre en diferentes ambientes y espacios de afinidad (Gee, 2007). El concepto “experiencia de aprendizaje” también fue central, asumiéndose la concepción clásica de Tyler (1949):

El término “experiencia de aprendizaje” se refiere a la interacción entre el alumno y las condiciones externas de su entorno a las cuales puede reaccionar. El aprendizaje ocurre a través del comportamiento activo del alumno; es lo que hace aquello que aprende, no lo que el maestro hace. Es posible que dos alumnos estén en la misma clase y que tengan dos experiencias distintas (p. 63).

Tyler (1949) afirma que para que una experiencia de aprendizaje logre desarrollar competencias, debe proveer a los alumnos las experiencias que les permitan practicar dichas competencias. Además, los eventos que conforman una experiencia de aprendizaje pueden ofrecer distintas actividades que están planificadas para que ocurra un aprendizaje pero también factores informales como las conversaciones pueden tener un papel fundamental en la experiencia de aprendizaje (Siemens, 2005).

En cuanto a las redes sociales, es un término usado para nombrar cualquier sitio o aplica-

ción de la Web 2.0 que permita la publicación de contenido generado por los usuarios y que facilite un espacio para las interacciones entre dichos usuarios (por ejemplo Facebook, Twitter, LinkedIn, Wikipedia y Tumblr). Las redes sociales se analizaron en esta investigación y también fueron estudiadas por los participantes de la misma según los retos de las redes sociales (Machin Mastromatteo, 2010), una categorización de retos generada a partir de la literatura especializada, la cual incluye: confiabilidad, toma de decisiones, satisfacción de los usuarios, exceso de información, control de calidad, pérdida de la identidad, permanencia, reempaquetado, *crowdsourcing*, privacidad y consecuencias negativas. La revisión de la literatura incluyó, además, una gran cantidad de estudios que han investigado el uso de las redes sociales para el aprendizaje y aquellos que vinculan este tema con las alfabetizaciones y competencias informativas.

#### EL PROBLEMA A INVESTIGAR

Las redes sociales son herramientas poderosas que pueden usarse con varios propósitos además de la comunicación y el entretenimiento, como los negocios y la educación. Según Anderson (2007), es necesario desarrollar un entendimiento crítico sobre las perspectivas, ideas y experiencias que tienen los alumnos con estas tecnologías para poder implementarlas

de manera exitosa para la enseñanza y el aprendizaje en la educación superior, ya que un entendimiento pobre de las expectativas que tienen los alumnos hacia las redes sociales puede tener implicaciones negativas sobre su participación y motivación para utilizarlas con propósitos de aprendizaje.

En las instituciones educativas es importante que relacionemos la investigación educativa y los métodos de enseñanza que utilizan la tecnología con la cultura de la información, la cual incluye el desarrollo de competencias informativas y digitales. Las áreas de investigación y práctica profesional que se ocupan del desarrollo de dichas competencias son la alfabetización informacional y alfabetización digital, respectivamente. De hecho, “los medios digitales” y el “desarrollo de alfabetizaciones” son generalmente investigados en tándem, los investigadores de la educación y comunicación se enfocan en las transformaciones importantes de las maneras en que las personas toman, generan y comparten significados diariamente” (Knobel y Lankshear, 2016, p. 151).

Además, hay ciertos elementos críticos señalados en la literatura especializada: algunos estudios han encontrado que muchos estudiantes no tienen las competencias necesarias para usar las redes sociales efectivamente, otros han concluido que los alumnos no tienen suficientes competencias informativas y

en algunos casos hay un desfase entre lo que ellos creen que son sus competencias y sus competencias reales.

Dado el contexto citado, esta investigación tuvo como objetivo el integrar las redes sociales a una experiencia de aprendizaje para explorar el uso de esta tecnología en la educación superior. Se condujo desde el enfoque de las Ciencias de la Información y la Comunicación para investigar los roles que pueden tener las alfabetizaciones de los alumnos en las experiencias y su participación en un entorno como este, además de entender el uso de estas tecnologías para la educación desde el punto de vista del uso y cultura de la información.

### PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN

Esta investigación fue guiada por una pregunta central: ¿Cuáles retos significativos pueden emerger si se integran las redes sociales a un ambiente de aprendizaje de educación superior? Se postularon además tres subpreguntas:

- ¿Cómo experimentan el aprendizaje los alumnos que están inmersos en actividades de aprendizaje que usan las redes sociales?
- ¿En qué forma es la participación (*engagement*) de los alumnos depende de sus propias competencias informativas?
- ¿De qué maneras el aprendizaje, las habilidades informativas y las redes sociales pueden influenciarse entre sí?

Esta investigación se desarrolló con una postura crítica y contraria a la idea del determinismo tecnológico: la idea que la sola introducción de la tecnología podría, por sí misma, modificar valores, prácticas o conducir cambios sociales; en cambio, se partió de la posición que las prácticas y valores de las personas pueden afectar y darle forma a las tecnologías y el uso que les damos.

### METODOLOGÍA

Para desarrollar este estudio cualitativo, se planificó una serie de intervenciones y actividades de aprendizaje de acuerdo a la tradición metodológica de la Investigación Acción Participativa. Esta

metodología hace énfasis en el compromiso que asumen todos los participantes con los objetivos del estudio; se embarcan en actividades colaborativas, lo cual significa que el investigador trabaja con los participantes desde su propio conocimiento, mediando un entendimiento común desde los conocimientos, prácticas y realidades de los participantes (Herr y Anderson, 2015). Además, la Investigación Acción Participativa es una corriente metodológica que busca sobre todo la mejora de los conocimientos, prácticas y situaciones de todos los participantes, lo cual la hace una metodología muy apropiada para investigar cambios, la introducción de condiciones diferentes y sobretodo la alfabetización informacional, ya que ésta trata de mejorar el uso de la información para propósitos que van desde el aprendizaje hasta la emancipación (Machin Mastromatteo, Lau y Virkus, 2013).

La Investigación Acción Participativa se utilizó para investigar las prácticas de enseñanza y aprendizaje en ambientes educativos mediados por la tecnología. El diseño de esta investigación comprendió dos momentos de recolección de datos.



Figura 1. Primer momento de recolección de datos

El primer momento consistió en cinco etapas que llevaron el nombre de cada actividad realizada: a) Tarea, b) Clase, c) Foro en línea, d) Clase 2, y e) Cierre. Las estrategias de aprendizaje que integraron las intervenciones de aprendizaje que se planificaron y ejecutaron junto a los participantes de este primer momento incluyeron: dos clases, discusiones en clase, una tarea donde los alumnos debían desarrollar un sitio en una red social, presentaciones en equipo donde los alumnos presentaran su tarea y discusiones en línea. Los participantes del primer momento fueron 18 alumnos de



una maestría de Ciencias de la Información. Los instrumentos de recolección usados en este primer estudio incluyeron reportes escritos por los alumnos como parte de su tarea, cuestionarios con preguntas abiertas y cerradas y entrevistas semiestructuradas.

El segundo momento de recolección de datos fue una expansión del primero, contando con una mayor cantidad de tareas y estrategias de aprendizaje. Contuvo cinco etapas, las cuales llevaron el nombre de las principales habilidades informativas: acceso, uso y evaluación (Lau, 2006); además, se agregó al inicio una etapa de encuadre y una de cierre al final de la experiencia. Las cinco etapas fueron: a) Encuadre, b) Acceso, c) Uso, d) Evaluación y e) Cierre.



Figura 2. Segundo momento de recolección de datos. Marco metodológico investigativo “Reaprendiendo en Línea a través de Habilidades Informativas” (RELHI)

Las estrategias de aprendizaje planificadas y ejecutadas con los participantes de este segundo estudio incluyeron: el uso de un blog como centro de contenido y espacio para los foros en línea, tres tareas: a) una reflexión individual sobre el uso que le da el alumno a las redes sociales, b) el desarrollo de un sitio de redes sociales, y c) la evaluación de un sitio de redes sociales establecido; además de usar otras estrategias como clases, lecturas complementarias y registrar las interacciones que ocurrían en los sitios de redes sociales que crearon los participantes. El diseño de este segundo momento fue denominado el marco metodológico-investigativo “Reaprendiendo en Línea a través de Habilidades Informativas” (RELHI). Los participantes de este momento fueron 11 estudiantes de distintos

programas de licenciatura, quienes estaban juntos en un curso sobre alfabetización informacional y que fue donde se insertó este estudio como una de sus unidades. Los instrumentos que se usaron en este segundo momento fueron: los reportes preparados por los alumnos como parte de sus tareas, un cuestionario diagnóstico y uno de cierre o seguimiento y entrevistas semiestructuradas.

## ANÁLISIS DE DATOS Y DISCUSIÓN

El análisis de datos implicó el análisis de contenido de todos los instrumentos y evidencias que se generaron durante los dos momentos que integraron este estudio, ya que la intención era desarrollar una detallada exploración que pudiera identificar significados y asunciones compartidos por los participantes, además de diferencias. Este estudio asumió diversos valores originados en la tradición de investigación conocida como “teoría fundamentada” (*grounded theory*), como el uso de la técnica de método comparativo contrastante para la codificación y análisis de los datos, así como el concepto de saturación teórica para asegurar que la realización de los dos momentos de recolección de datos se considerara suficiente, en lugar de continuar la investigación con un tercer momento.

La discusión de los datos se estructuró bajo las principales unidades de análisis: a) Retos de las redes sociales; b) Retos de usar las redes sociales para el aprendizaje; c) Utilidad de las estrategias de aprendizaje; d) Aprendizajes de los estudiantes según sus dimensiones; y e) La mutua influencia de las redes sociales, el aprendizaje y las alfabetizaciones. Estas unidades permitieron postular respuestas apropiadas a las preguntas de investigación iniciales, además de ofrecer diversas implicaciones para investigaciones futuras.

## RETOS DE USAR LAS REDES SOCIALES PARA EL APRENDIZAJE EN LA EDUCACIÓN SUPERIOR

El modelo de “retos de las redes sociales” fue un lente de análisis útil para este tipo de investigación, ya que no había un enfoque holístico como éste en la literatura especializada. Otros estudios,

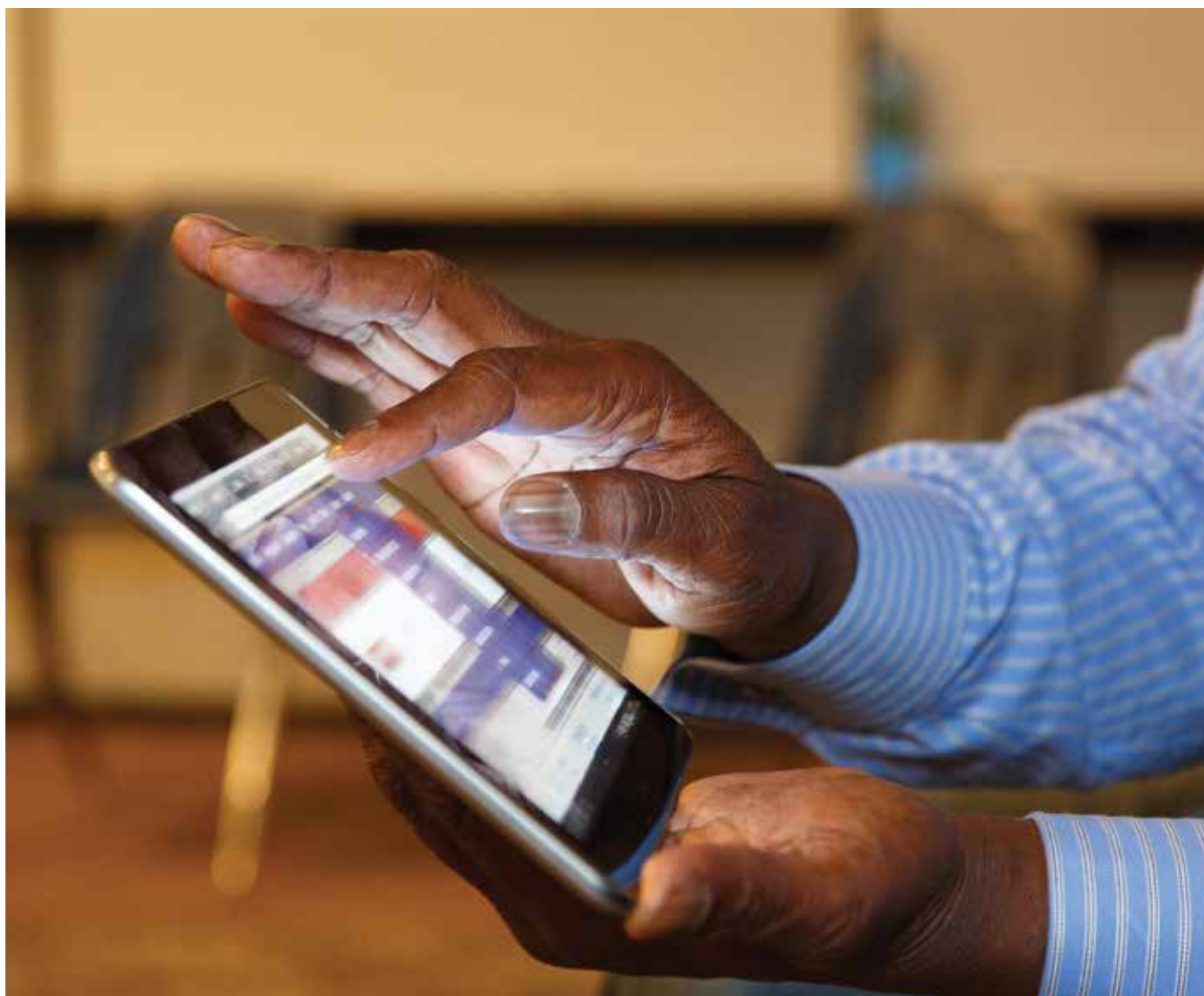
por ejemplo, se concentran en solo un reto o unos pocos a la vez, los más comúnmente estudiados son: privacidad, confiabilidad, identidad y el exceso de información. De acuerdo a los resultados, los retos más importantes que deben tomarse en cuenta cuando se integran las redes sociales a los ambientes de aprendizaje son:

**a) Confiabilidad:** la información debe ser confiable, ya que un entorno de aprendizaje demanda la autoría y autoridad. La confiabilidad depende de las personas, pero además se confía en aquellas herramientas que son reconocidas por su efectividad. Existe la necesidad de establecer mecanismos de control para asegurar la confiabilidad y el mal uso de datos personales

o cualquier ruptura a la privacidad implica una violación a la confiabilidad.

**b) Control de calidad:** la calidad de la enseñanza depende de la calidad de los materiales de aprendizaje, lamentablemente en las redes sociales puede no haber estándares de control de calidad que sean apropiados para propósitos de aprendizaje. Adoptar y estar conscientes de criterios de calidad con los cuales se pueda evaluar la información a la que los individuos están expuestos puede reducir el exceso de información al que nos enfrentamos diariamente.

**c) Privacidad:** se relaciona con mantener segura la información personal de alumnos y maestros y evitar su mal uso. También es importante reconocer, establecer y mantener límites entre



las distintas identidades que mantienen las personas en línea, como la personal, educativa y profesional.

- d) Exceso de información:** es necesario usar estructuras y categorizaciones informativas que permitan organizar la información. Mantener una etiqueta red o código de conducta y desarrollar la competencia informativa de evaluación son elementos cruciales para el buen desempeño de nuestros alumnos. Estas consideraciones pueden ser tratadas con una apropiada capacitación en las distintas alfabetizaciones (informativa y digital, además de desarrollar una cultura de la información) y mediante el apoyo de los profesionales de la información y las bibliotecas.

## RETOS SOBRE LAS ALFABETIZACIONES

Existieron retos en cuanto a las competencias de alfabetización digital de los alumnos en relación al uso de funciones avanzadas disponibles en las plataformas de redes sociales, como por ejemplo la creación de grupos, la selección de la herramienta social apropiada, además de seleccionar y escribir el contenido que ellos debían poner en sus redes sociales. Esto último puede denotar ciertas debilidades en el área de sus competencias informativas básicas y es independiente de sus competencias digitales, es decir, sin importar que sepan usar la tecnología, los alumnos pueden tener dificultades para usar las tecnologías para propósitos que vayan más allá de su comunicación diaria y el entretenimiento. Sin embargo, unas buenas competencias digitales, o al menos apoyar a los alumnos a que las desarrollen, puede fomentar su participación e interés.

Los retos que tienen que ver con las tecnologías, es decir, con la alfabetización digital, incluyeron cierta indecisión y poca curiosidad hacia la tecnología por parte de los alumnos, al estar inseguros en cuanto a algunos aspectos técnicos de las tecnologías usadas, además de algunas dificultades provocadas por las funciones dinámicas y siempre cambiantes de las redes sociales. Hubo varios re-

tos relacionados con las competencias informativas de los alumnos y esto puede haberse debido a que una buena parte de los alumnos que participaron en la investigación eran jóvenes (de 18 a 28 años de edad) y muchos de ellos realmente no demostraron buenas competencias informativas. Aun así, la literatura especializada es muy crítica al afirmar que las percepciones que los alumnos tienen de sus propias competencias informativas puede diferir en gran medida de sus competencias reales, por lo que futuras investigaciones deben incluir el uso de instrumentos objetivos como el Standardized Assessment of Information Literacy Skills (SAILS) o el iSkills (que se discontinuó en 2017). Pruebas estandarizadas como estas pueden ayudar a determinar tanto si las competencias informativas como las digitales de los alumnos son limitadas y hasta qué punto.

## CÓMO FUE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE

En cuanto a cómo experimentaron el aprendizaje los alumnos que participaron en esta investigación, algunos ofrecieron declaraciones muy positivas al describir lo que se hizo durante el estudio, ya que el aprendizaje mediado por las tecnologías suele ser bastante lúdico. Aunque la mayor parte de los alumnos eran ávidos usuarios de las redes sociales, pocos de ellos habían creado hasta ese momento páginas o grupos en las redes sociales, por lo tanto, pudieron lograr una mayor apreciación de aquellas herramientas que usan tanto todos los días. De acuerdo a los alumnos, las estrategias de aprendizaje más exitosas de las que se usaron en esta investigación fueron:

- a) Blog:** al ofrecer apoyos para hacer las tareas, fue interesante, ofreció contenido apropiado y fue útil en cuanto a proveer un refuerzo a las clases;
- b) Tareas:** ya que ayudaron a cumplir los objetivos, fueron prácticas y útiles para el aprendizaje y para entender los temas que se estaban estudiando. Fueron útiles para revisar y poner en práctica su conocimiento previo y el conocimiento que adquirieron

durante la investigación. Además permitió que los alumnos asumieran distintos roles (*role-play*) y adoptar diferentes perspectivas. Sin embargo, algunos se quejaron por no estar muy cómodos o convencidos de querer usar estas tecnologías en clase.

- c) **Clases:** porque los ayudaron a entender cómo realizar las tareas y entender los temas que se discutieron, ofrecieron perspectivas detalladas sobre los temas, a los alumnos les fue positivo ver primero un poco de teoría y luego hacer una práctica. Además, les ayudaron a entender mejor las redes sociales.

El aprendizaje de los alumnos fue también analizado bajo la teoría de las tres dimensiones del aprendizaje. En cuanto a la dimensión cognitiva, los alumnos pudieron aprender sobre el uso de redes sociales como una herramienta de aprendizaje y sobre nuevas formas de enseñanza; aprendieron sobre el uso de las redes sociales para entornos organizacionales, la mercadotecnia y la comunicación, su importancia y cómo usarlas en las bibliotecas y la educación, los retos que representan y los conceptos de alfabetizaciones. En un nivel emocional, se encontró que los alumnos en verdad aprecian el recibir una retroalimentación para cada uno de sus esfuerzos, tanto así que puede influenciar positivamente sobre su motivación; ellos también sintieron que la integración de tareas y redes sociales fue divertida, algunos incluso afirmaron haber conocido mejor y volverse más tolerantes con sus compañeros gracias a las intervenciones de aprendizaje del estudio; lo cual permite afirmar que se trata de una tecnología que podría aumentar la cercanía y confianza entre los alumnos como un grupo. En cuanto a la dimensión social, los alumnos afirmaron que desarrollaron mejores habilidades sociales y de colaboración, las cuales implicaron desarrollar una mayor tolerancia hacia sus compañeros; en general, las redes sociales pueden ser un catalizador para tener experiencias sociales más ricas. Sin embargo, la dimensión social fue limitada, ya que algunos alumnos no pudieron trabajar en grupo con sus otros compañeros.

La participación (*engagement*) de los alumnos dependió hasta cierto punto de sus alfabetizaciones, ya que en los ambientes de aprendizaje, cada individuo puede tener sus propias y distintas ideas en cuanto a sus metas o propósitos. Los individuos controlan su propio nivel de participación, pero ésta puede depender mucho de la propia elección o personalidad del alumno. Las redes sociales facilitan espacios atractivos para fomentar la participación y motivar a los estudiantes a que participen más en sus ambientes de aprendizaje y sus actividades, ya que las redes sociales pueden proveer una especie de provocación que obliga a la participación. Las competencias informativas jugaron un rol importante en su participación, ya que sus competencias informativas les ofrecen las herramientas para seleccionar la mejor información que necesitan para realizar sus tareas. Sus competencias digitales les proveen con los medios para llevarlas a cabo, dependiendo de cuán desarrolladas estén. Los resultados indican que la retroalimentación de los maestros puede ser un factor de motivación importante y un elemento que puede incrementar la participación de los alumnos, ya que por ejemplo los alumnos del segundo estudio recibieron de manera muy positiva la cantidad de retroalimentación que recibieron como parte del desarrollo de esta investigación.

#### LA MUTUA INFLUENCIA DEL APRENDIZAJE, LAS ALFABETIZACIONES Y LAS REDES SOCIALES

En cuanto a la conceptualización de la mutua influencia o coevolución, los resultados y la literatura especializada sustentan la afirmación que el aprendizaje, las alfabetizaciones y las redes sociales tienen una relación de mutua influencia. El propósito de aprender puede conducir nuestro uso de las redes sociales y podría obligar a que los diseñadores de estas herramientas incrementen y diseñen funciones especiales para el aprendizaje. Sin embargo, el uso de las redes sociales tiene diversas implicaciones para el aprendizaje, las cuales hacen obligatorio que exista una excelente planeación detrás de su uso y antes de empezar a utilizarlas. Además, genera muchas formas nuevas



de interactuar y aprender con estas tecnologías, las cuales se relacionan con el desarrollo de alfabetizaciones. Sin embargo, si una persona no tiene las alfabetizaciones necesarias, puede no ser muy exitosa en estos nuevos espacios tecnológicos.

#### INVESTIGACIONES FUTURAS Y POSIBLES CONTRIBUCIONES

Esta investigación ofreció una exploración analítica de cómo se relacionan las redes sociales, las alfabetizaciones y el aprendizaje, resultando en una mutua influencia o coevolución sistemática que puede ser estudiada con diseños educativos prácticos, como la presente investigación. Futuras investigaciones podrían usar un diseño longitudinal, lo cual nos podría ayudar a entender cómo algunas nuevas funciones sociales pueden impactar resultados de investigación que tengan que ver con los temas estudiados y definir exactamente cómo las redes sociales pueden ser desarrolladas para ofrecer mejores funciones y espacios que satisfagan mejor los propósitos educativos.

La metodología propuesta puede ser aplicada a un grupo más grande y heterogéneo de participantes para comparar resultados. Esta metodología es útil para estudiar los roles que tienen las alfabetizaciones en una experiencia educativa mediada por la tecnología. También sería relevante integrar más métodos cuantitativos para estudiar los temas discutidos aquí e implementar instrumentos objetivos como SAILS y iSkills, los cuales podrían confirmar o ayudarnos a determinar la variabilidad que puede existir entre las competencias desarrolladas y las percepciones que tienen los alumnos sobre sus propias competencias. Esta es una metodología que obviamente puede utilizarse para organizar intervenciones de aprendizaje mixtas, constructivistas, basadas en problemas, en la Investigación Acción Participativa y con la estructura de las competencias informativas básicas. El marco metodológico-investigativo RELHI es un modelo que puede ser adaptado para desarrollar intervenciones de aprendizaje para enseñar e investigar sobre las redes sociales u otros ambientes educativos mediados por la tecnología. También

puede adaptarse para usarse en programas de alfabetización informacional o para cursos, si se cambian los temas a discutir en cada etapa. Podría resultar en un poderoso marco metodológico-investigativo para enseñar sobre distintos temas al ir paso a paso por cada una de las competencias informativas que un individuo necesita para investigar y usar la información, los recursos o dispositivos relacionados con las distintas disciplinas.

#### REFERENCIAS

- Anderson, P. (2007). *What is Web 2.0? Ideas, technologies and implications for education*. JISC Technology and Standards Watch. Bristol: JISC. Recuperado de <http://www.jisc.ac.uk/media/documents/techwatch/tsw0701b.pdf>
- Bandura, A. (1977). *Social learning theory*. Oxford, England: Prentice-Hall.
- Gee, J. (2007). *Good video games and good learning: Collected essays on video games, learning and literacy*. New York: Peter Lang.
- Grusec, J. (1992). Social learning theory and developmental psychology: The legacies of Robert Sears and Albert Bandura. *Developmental Psychology*, 28(5), 776-786.
- Herr, K., y Anderson, G. (2005). *The action research dissertation: A guide for students and faculty*. Thousand Oaks: Sage.
- Illeris, K. (2003). Towards a contemporary and comprehensive theory of learning. *International Journal of Lifelong Education*, 22(4), pp. 396-406.
- Knobel, M., y Lankshear, C. (2016). Digital media and literacy development. En A. Georgakopoulou y T. Spilioti (Eds.), *The Routledge handbook of language and digital communication* (pp. 151-165). New York: Routledge.
- Lankshear, C., y Knobel, M. (2006). Digital literacy and digital literacies: Policy, pedagogy and research considerations for education. *Nordic Journal of Digital Literacy*, 1(1), 12-24.
- Lau, J. (2006). *Guidelines on information literacy for lifelong learning*. Veracruz: IFLA. Recuperado de <http://www.ifla.org/files/assets/information-literacy/publications/ifla-guidelines-en.pdf>

Machin-Mastromatteo, J. (2010). *Exploring users' information behavior in social media* (Tesis de maestría). Tallinn University, Tallinn, Estonia. Recuperado de [http://eprints.rclis.org/14954/1/juan\\_machin\\_master\\_thesis\\_DILL.pdf](http://eprints.rclis.org/14954/1/juan_machin_master_thesis_DILL.pdf)

Machin-Mastromatteo, J. (2015). The mutual shaping of social media, learning experiences, and literacies (Tesis doctoral). Tallinn University, Tallinn, Estonia. Recuperado de <http://www.etera.ee/zoom/7273/view?page=1&p=separate&view=0,0,2067,2834>

Machin-Mastromatteo, J., Lau, J., y Virkus, S. (2013). Participatory action research and information literacy: Revising an old new hope for research and practice. *Communications in Computer and Information Science*, 397, 48-53.

Siemens, G. (2005). Connectivism: A learning theory for the digital age. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, 2(1), 3-10.

Tuominen, K., Savolainen, R., y Talja, S. (2005). Information literacy as a sociotechnical practice. *Library Quarterly*, 75(3), 329-345.

Tyler, R. (1949). *Basic principles of curriculum and instruction*. Chicago: The University of Chicago Press. Ⓐ

